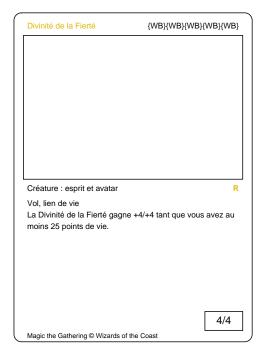
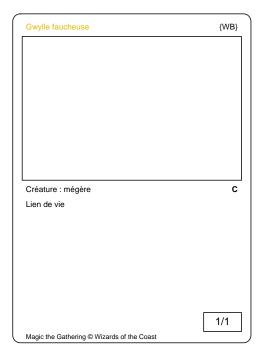
Faucon de nuit vampire {1}{B}{E	B}	Faucon de nuit vampire	{1}{B}{B}
Créature : vampire et shamane	U	Créature : vampire et shamane	U
Vol		Vol	
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature	re	Contact mortel (Le nombre de blessures qu	
inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)		inflige à une créature, quel qu'il soit, est su détruire.)	ffisant pour la
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous	s	Lien de vie (Les blessures infligées par cet	te créature vous
font aussi gagner autant de points de vie.)		font aussi gagner autant de points de vie.)	
	¬		
2/3			2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Faucon de nuit vampire	{1}{B}{B}
Créature : vampire et shamane	U
Vol	
Contact mortel (Le nombre de blessures que cet	
inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant détruire.)	pour la
Lien de vie (Les blessures infligées par cette cré-	ature vous
font aussi gagner autant de points de vie.)	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Faucon de nuit vampire	{1}{B}{B}
Créature : vampire et shamane	U
Vol Contact mortel (Le nombre de blessu	res que cette créature
inflige à une créature, quel qu'il soit, e détruire.)	•
Lien de vie (Les blessures infligées pa	
font aussi gagner autant de points de	vie.)
	2/3





Divinité de la Fierté

{WB}{WB}{WB}{WB}{WB}{WB}{WB}}

Créature: esprit et avatar

R

Vol, lien de vie

La Divinité de la Fierté gagne +4/+4 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

4/4

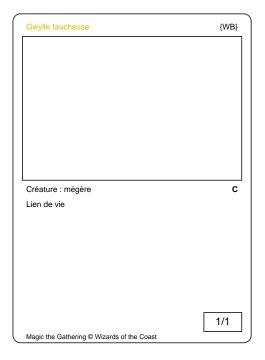
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

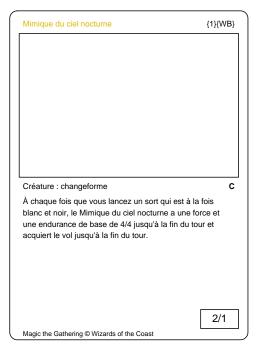
Gwylle faucheuse {WB}

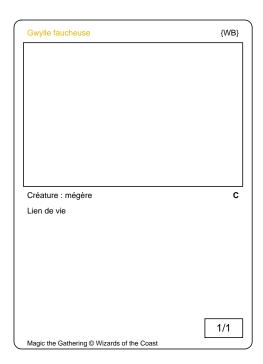
Créature : mégère C
Lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Mimique du ciel nocturne

Créature : changeforme

A chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois blanc et noir, le Mimique du ciel nocturne a une force et une endurance de base de 4/4 jusqu'à la fin du tour et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Mimique du ciel nocturne	{1}{WB}	Noble féal de Portemort	{2}{WB}{WB}{WB}
Créature : changeforme	С	Créature : horreur	R
À chaque fois que vous lancez un sort qui			s que vous contrôlez gagnent
blanc et noir, le Mimique du ciel nocturne a une endurance de base de 4/4 jusqu'à la fi	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	+1/+1. Les autres créatures noires o	uo vous contrâloz gognant
acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.	in du tour et	+1/+1.	de vous controlez gagnent
		À chaque fois que vous lance	z un sort blanc, vous pouvez
		engager une créature ciblée. À chaque fois que vous lance	z un sort noir vous nouvez
		détruire une créature ciblée s	
	2/4		2/4
Market and a contract of the C	2/1	Marketta College College	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of	ne Coast

Mimique du ciel nocturne	{1}{WE	3}
Créature : changeforme		_ c
À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la		
blanc et noir, le Mimique du ciel nocturne a une fo une endurance de base de 4/4 jusqu'à la fin du tor		
acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.		
	2/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Noble féal de Portemort $\label{eq:continuous} \ensuremath{\texttt{\{2\}\{WB\}\{WB\}\{WB\}}}$ Créature : horreur Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1. Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1. À chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous pouvez engager une créature ciblée. $\grave{\mathsf{A}}$ chaque fois que vous lancez un sort noir, vous pouvez détruire une créature ciblée si elle est engagée. 3/4

Passeur de la Mer creuse	{W}{B}	Passeur de la Mer creuse	{W}{B}
Créature-artefact : zombie	U	Créature-artefact : zombie	U
Quand le Passeur de la Mer creuse arriv bataille, un adversaire ciblé révèle sa ma choisissez une carte non-terrain. Exilez Quand le Passeur de la Mer creuse quit bataille, renvoyez la carte exilée dans la propriétaire.	ain et vous y cette carte. te le champ de	Quand le Passeur de la Mer creuse ai bataille, un adversaire ciblé révèle sa choisissez une carte non-terrain. Exile Quand le Passeur de la Mer creuse qi bataille, renvoyez la carte exilée dans propriétaire.	main et vous y ez cette carte. uitte le champ de
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast	2/2

Passeur de la Mer creuse	{W}{B}
Créature-artefact : zombie	U
Quand le Passeur de la Mer creuse arrive s bataille, un adversaire ciblé révèle sa main	•
choisissez une carte non-terrain. Exilez cet	•
Quand le Passeur de la Mer creuse quitte l	e champ de
bataille, renvoyez la carte exilée dans la ma	ain de son
propriétaire.	
	2/2

Passeur de la Mer creuse	{W}{B
Créature-artefact : zombie	l
Quand le Passeur de la Mer creuse arr bataille, un adversaire ciblé révèle sa n	
choisissez une carte non-terrain. Exilez	•
Quand le Passeur de la Mer creuse qui	•
bataille, renvoyez la carte exilée dans l propriétaire.	a main de son
F. Sp. 100 and	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Saisie des pensées	{B}	[_	Saisie des pensées	{B}
Rituel	R	L	Rituel	R
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une c	carte		Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une ca	
non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	3		non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Saisie des pensées	{B}	\bigcap	Saisie des pensées	{B}

Saisie des pensées	{B}
Rituel	R
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une c non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Saisie des pensées	{B}
Rituel	R
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une conneterrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	arte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Signature de sang	{B}{B}
Rituel	С
Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points	de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Signature de sang	{B}{B}
Rituel	С
Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points d	e vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Signature de sang	{B}{B}
Rituel	С
Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points d	de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Signature de sang	{B}{B}
Rituel	С
Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points	de vie.
,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
-	

Cavernes de Koïlos	Cavernes de Koïlos
Terrain (T): Ajoutez (C). (T): Ajoutez (W) ou (B). Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.	Terrain {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos	
Terrain	R
{T} : Ajoutez {C}.	
{T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.	
iningent i biosoure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cavernes de Koïlos		$\Big)$
Terrain	R	
{T}: Ajoutez {C}.{T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Terrain Terrain R La Chappelle isolde arrive sur le champ de bastille engagée à moins que vous ne controllèz une plane du un marais. (1): Ajoutez (W) ou (B): Chappelle isolde arrive sur le champ de bastille engagée à moins que vous ne controllèz une plane du un marais. (1): Ajoutez (W) ou (B): Chappelle isolde arrive sur le champ de bastille engagée à moins que vous ne controllèz une plane ou un marais. Chappelle isolde arrive sur le champ de bastille engagée à moins que vous ne controllèz une plane ou un marais. (1): Ajoutez (W) ou (B): Terrain R La Chappelle isolde arrive sur le champ de bastille engagée à moins que vous ne controllèz une plane ou un marais. (1): Ajoutez (W) ou (B): Magic the Cathering & Woortis of the Coart Magic the Cathering & Woortis of the Coart		`	
La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôllez une plaine ou un marais. (1): Ajoutez (W) ou (B). Mage the Gathering to Wizards of the Coast Chapelle Isolée Chapelle Isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôllez une plaine ou un marais. (1): Ajoutez (W) ou (B). Chapelle Isolée Chapelle Isolée Chapelle Isolée Chapelle Isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. (1): Ajoutez (W) ou (B).	Chapelle isolée		Chapelle isolée
Chapelle Isolée Terrain R La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. (T): Ajoutez (W) ou (B).	La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.		La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
Terrain R La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast
Terrain R La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.			
La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}. La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	Chapelle isolée	\	Chapelle Isolée
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain R La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.		Terrain R La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are Garrening @ Wizurds or die Godst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

	_	
Marais		Reliquaire impie
Terrain de base : marais C {B}		Terrain : plaine et marais Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine		Reliquaire impie

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie Temple du mystère	
Terrain : plaine et marais Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Temple du mystère arrive engagé. Quand le Temple du mystère bataille, regard 1. {T} : Ajoutez {G} ou {U}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of	f the Coast
Reliquaire impie Temple du mystère	
Terrain : plaine et marais Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Temple du mystère arrive engagé. Quand le Temple du mystère bataille, regard 1. (T): Ajoutez (G) ou (U).	
1	

Temple du mystère		Sorin, seigneur d'Innistrad {2}{V	V}{B}
Terrain Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1. {T}: Ajoutez {G} ou {U}.		Planeswalker légendaire : Sorin {+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Vampire ave lien de vie. {-2} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0. » {-6} : Détruisez jusqu'à trois cibles, créatures et/ou autre planeswalkers. Renvoyez sur le champ de bataille, sou votre contrôle, chaque carte mise dans un cimetière de cette manière.	que es is
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Temple du mystère	
Terrain	
Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.	
Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1.	
T): Ajoutez (G) ou (U).	

Sorin, seigneur d'Innistrad	{2}{W}{B}
Dispersion live if any drive a Corin	M
Planeswalker légendaire : Sorin {+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Va lien de vie.	•••
{-2}: Vous gagnez un emblème avec « Les c vous contrôlez gagnent +1/+0. »	réatures que
{-6}: Détruisez jusqu'à trois cibles, créatures planeswalkers. Renvoyez sur le champ de be votre contrôle, chaque carte mise dans un cir cette manière.	ataille, sous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sorin, seigneur d'Innistrad {2}{W}	{B}	Cercle de l'oubli {2}{W}
Planeswalker légendaire : Sorin	M	Enchantement
 {+1}: Créez un jeton de créature 1/1 noire Vampire avec lien de vie. {-2}: Vous gagnez un emblème avec « Les créatures qu vous contrôlez gagnent +1/+0. » {-6}: Détruisez jusqu'à trois cibles, créatures et/ou autres planeswalkers. Renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, chaque carte mise dans un cimetière de cette manière. Magic the Gathering @ Wizards of the Coast 	е	Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé. Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Cercle de l'oubli {2}·	(W)	Cercle de l'oubli {2}{W}

Cercle de l'oubli {2	}{W}	
		1
		l
Enchantement	U	
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille exilez un autre permanent non-terrain ciblé.	e,	
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille,		
renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Enchantement

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.

Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Tranchant de la divinité {	NB}	Tranchant de la divinité	{WB}
Enchantement : aura	С	Enchantement : aura	С
Enchanter: créature Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+2. Tant que la créature enchantée est noire, elle gagne +2.	+1 .	Enchanter : créature Tant que la créature enchantée est bl. +1/+2. Tant que la créature enchantée est no	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tranchant de la divinité	{WB}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
Tant que la créature enchantée est blanche, elle gaç +1/+2.	gne
Tant que la créature enchantée est noire, elle gagne	+2/+1.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Tranchant de la divinité	{WB}
	Enchantement : aura	С
	Enchanter : créature	
	Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagn +1/+2.	е
	Tant que la créature enchantée est noire, elle gagne +	-2/+1.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
_		

{WB}

С

